

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA
AUD MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKSI PLASTISIN
BENTUK HURUF KELOMPOK B RA TAQWAL ILAH
SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Kuntum Feminin
Ratna Wahyu Pusari**

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak kurang optimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kurangnya kemampuan motorik halus anak dalam memegang pensil yang benar, kemampuan motorik halus anak belum optimal seperti menggunakan jari jemari tangan (berlatih meremas, mencubit, dan menggenggam), anak belum mampu membuat bentuk benda atau suatu objek menggunakan plastisin, anak hanya melakukan kegiatan menggambar, mewarnai, melipat yang itu merupakan kegiatan monoton, dan adanya kecenderungan siswa bosan karena melakukan kegiatan motorik halus yang sudah sering dilakukan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang Tahun Ajaran 2015/2016 yang jumlah peserta didiknya 10 anak. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan kegiatan bermain plastisin bentuk huruf, menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dan diperoleh hasil yaitu 40% pada siklus I dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf. Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah supaya kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar.

Abstract

Background pushing this research is the fine motor skills of children less than optimal, this is caused by several factors, including the lack of fine motor skills of children in the right to hold a pencil, fine motor skills of children is not optimal as using fingers hand (practice squeezed, pinching and grasping), children may not be able to make the shapes of objects or an object using plasticine, children simply engaged in drawing, coloring, folding that it is a monotonous activity, and the tendency of students bored because doing fine motor activities

that are often made. The problem in this research is how through play activities plasticine shape construction can improve fine motor skills in children Group B in RA Taqwal Ilah Semarang.

This type of research is the Classroom Action Research (PTK) with research subjects in group B RA Taqwal Ilah Semarang Academic Year 2015/2016 the number of learners 10 children. Data in the Classroom Action Research is obtained through observation and documentation. Based on the findings after conducting playing plasticine form of letters, showed an increase of the fine motor skills in children in group B RA Taqwal Ilah Semarang academic year 2015/2016. This research was conducted with the action consists of two cycles of the first cycle and the second cycle, and the result is 40% in the first cycle and increased to 80% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the fine motor skills can be enhanced through the construction play plasticine letters. Suggestions can be submitted from this research is that the activities of the construction play plasticine form letters can be used as an alternative to the teachers in teaching.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 bahwa, “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dari Undang-Undang tersebut diatas jelas dikatakan bahwa pada rentang usia 3-4 tahun dan 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar, melalui pemberian rangsangan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu kemampuan yang disiapkan pada anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan motorik halusnya, karena dengan kemampuan motorik halus dapat melatih kelenturan-kelenturan jari jemari dan koordinasi dengan mata, sehingga anak dapat memegang pensil dengan benar, mewarnai dengan baik, dan sebagainya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

pada Bab IV tentang Standar Isi Pasal 10, Ayat 1, Butir 5 C bahwa, “Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di atas, maka dari itu dapat dikatakan standar tingkat pencapaian merupakan gambaran pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dalam rentang usia tertentu, seperti perkembangan nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan bermain konstruksi plastisin untuk mengembangkan kemampuan motorik halusny.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 10).

Kemampuan motorik halus adalah kesanggupan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja khususnya pada koordinasi mata dan otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat, cermat dan adaptif. Apabila kemampuan motorik halus mengalami hambatan maka akan menghambat kemampuan dalam berbagai aktifitas yang menggunakan koordinasi gerakan tangan dan mata. Upaya peningkatan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halusny. Kegiatan bermain konstruksi plastisin sendiri memiliki tujuan dapat melatih koordinasi gerakan tangan dan kelenturan otot yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan motorik halus anak. Melalui bermain menggunakan plastisin ini diharapkan anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, karena

dengan menggunakan plastisin anak dapat ikut serta menggulung-gulung plastisin yang nantinya bisa dibentuk berbagai macam bentuk suatu benda.

Realita di RA Taqwal Ilah Semarang bahwa peneliti mengobservasi pada satu kelas yang menunjukkan kemampuan motorik halus anak kurang optimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu anak masih kesulitan dalam memegang pensil pada saat menulis dan menggambar, sehingga anak tertinggal oleh temannya yang sudah selesai mengerjakan kegiatan dan akibatnya anak tersebut sudah tidak fokus untuk menyelesaikannya. Anak belum optimal dalam menggunakan jari jemari tangan dan kelenturan otot-otot kecil, seperti meremas, mencubit, dan menggenggam plastisin sehingga anak belum optimal dalam kemampuan motorik halusnya. Anak belum mampu membuat bentuk benda atau suatu objek menggunakan plastisin yang telah dicontohkan oleh guru. Kegiatan anak hanya melalui kegiatan menggambar, mewarnai, melipat sehingga kegiatan tersebut kurang mendukung untuk peningkatan motorik halus anak. Kegiatan tersebut sering dilakukan mengakibatkan kecenderungan anak mengalami kebosanan. Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang dapat diketahui bahwa tidak semua anak memiliki kemampuan motorik halus pada tahap yang sama. Anak-anak melakukan kegiatan bermain sesuai kemampuan dan imajinasinya.

2. Kajian Teori

a. Definisi Motorik Halus

Menurut Saputra (2005: 118) motorik halus yaitu kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukan kelereng. Menurut Septiari (2012: 15) kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil, koordinasi mata dan tangan.

Hurlock dalam Suyadi (2009: 178) mengungkapkan perkembangan gerak motorik halus merupakan meningkatnya koordinasi gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah

yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, merobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, yang dimaksud motorik halus dalam penelitian ini adalah kemampuan pada anak yang melibatkan otot-otot kecil/halus yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti menggenggam, menggambar, meremas, dan sebagainya.

b. Definisi Bermain

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock dalam Musfiroh, 2005: 2).

Sudono (2000: 1), menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Linda dalam Yus (2011: 33) bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang apa saja. Belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep (misalnya halus, kasar dan lain-lain). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan sebagai kebutuhan anak serta melalui bermain anak mendapat peluang untuk belajar tentang apa saja.

c. Definisi Bermain Konstruksi

Menurut Sujiono (2010: 144) bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan

bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya, yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kegiatannya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sofia (2005: 113) bermain konstruksi yaitu bermain yang menggunakan benda seperti balok, lego, tinkertoys, atau bahan-bahan seperti pasir, playdough/tanah liat, plastisin, cat untuk membuat sesuatu. Bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuannya sendiri, minatnya sendiri dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Alat/sarana yang tersedia bagi anak yang paling utama adalah inderanya (Sam's, 2010: 53).

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan atau benda misalnya lego, puzzle, geometri, playdough dan plastisin tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapat kesenangan yang diperoleh dari membuatnya dan anak menggunakan inderanya.

d. Definisi Plastisin

Swartz (2005: p.59) mengatakan bahwa plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Volume 1 – Nomor 2, November 2014)

Sedangkan menurut Well Mina dalam Rochayah (2012: 20), “Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay* (tanah liat), biasanya untuk mainan anak

banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk”. Plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Plastisin adalah adonan lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain. Bermain plastisin memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak-anak. (Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 2 No. 03 Desember 2013).

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas yang dimaksud dengan plastisin menjadi bentuk huruf adalah benda lunak yang bisa dibentuk berbagai macam misalnya dibentuk huruf-huruf sesuai keinginan dan imajinasi anak, sehingga dengan bermain plastisin anak memperoleh kesenangan tersendiri dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

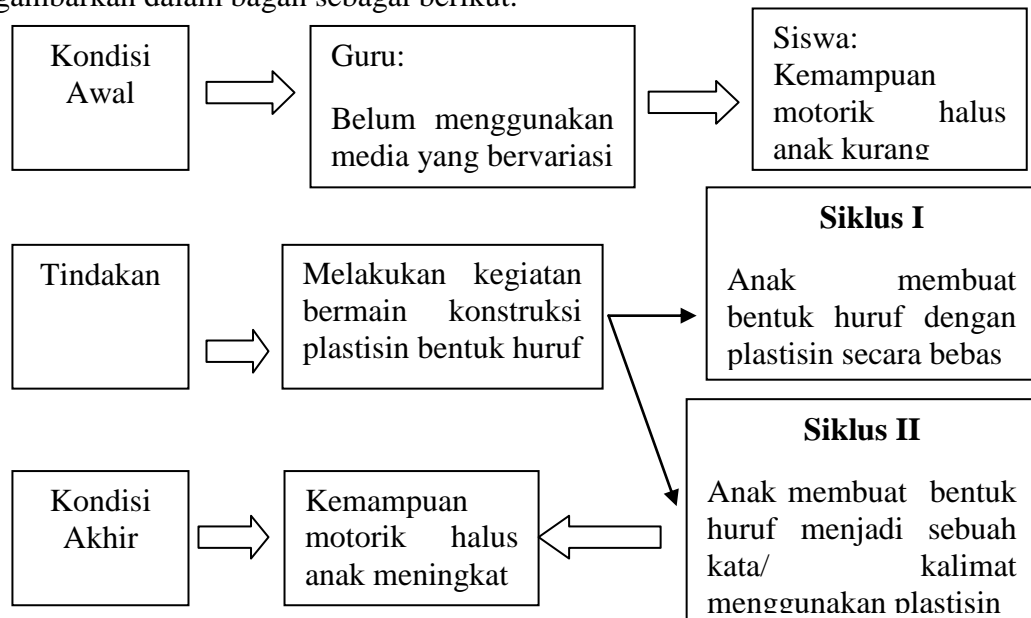
e. Kerangka Berpikir

Dunia anak merupakan dunia bermain. Anak belajar melalui permainan atau bermain, anak merasa senang jika melakukan aktivitas bermain dengan sukarela dan tanpa paksaan. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya, mereka dengan bermain dapat meningkatkan kecerdasan dan dapat meningkatkan kemampuan fisik motoriknya..

Kemampuan motorik halus adalah kesanggupan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja khususnya pada koordinasi mata dan otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat, cermat dan adaptif.

Bermain konstruksi plastisin menjadi bentuk huruf merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, dengan bermain plastisin bisa melenturkan jari jemari karena plastisin merupakan benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan anak. Dengan kegiatan bermain ini, guru dapat mengajak anak ikut serta membuat bentuk huruf-huruf dari plastisin yang dapat dirangkai menjadi kata, supaya anak-anak lebih paham tentang huruf menjadi sebuah kata.

Serangkaian pencapaian kegiatan yang menggunakan plastisin bentuk huruf dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan: Kerangka Berfikir

3. Metodologi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di RA Taqwal Ilah Gang Kyai Bagus Rt 01 – Rw 09 Kelurahan Meteseh Kecamatan Tembalang Kota Semarang. Guru pendidik di sekolah ini terdiri dari 8 orang, 1 sebagai kepala sekolah, 1 sebagai guru kelas kelompok bermain, 2 sebagai guru TPA, 2 sebagai guru kelas kelompok A, 1 sebagai guru kelas kelompok B1, dan 1 sebagai guru kelas kelompok B2. Anak didik pada kelompok B berjumlah 27 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Peneliti melakukan penelitian di sini dikarenakan peneliti melakukan kegiatan magang di sekolah tersebut, sehingga peneliti sekaligus memilih melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Peneliti merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester 1 tahun ajaran 2015/2016 yaitu antara bulan Desember 2015. Adapun jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Jenis Kegiatan Penelitian	Bulan					
	Agst '15	Sept '15	Okt '15	Nov '15	Des '15	Jan '16
1. Persiapan dan Penyusunan Proposal						
2. Penyusunan Skripsi						
3. Penyusunan Instrumen						
4. Pengajuan Ijin Penelitian						
5. Pengumpulan Data (Siklus 1 dan Siklus 2)						
6. Analisis Data						
7. Penyusunan Laporan						

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B RA Taqwal Ilah Meteseh Semarang, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelompok B tahun ajaran 2015/2016. Anak didik kelompok B berjumlah 27 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Peneliti meneliti pada satu kelas yang berjumlah 10 anak, yang terdiri atas 4 anak laki-laki, dan 6 anak perempuan.

Dalam penelitian teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi mengenai kemampuan menulis anak. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui pengembangan motorik halus anak dalam bermain plastisin. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data ketika anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus anak.

Untuk mempermudah dalam melaksanakan analisis hasil lembar observasi, maka peneliti membuat nilai sebagai berikut:

Tabel: Teknik Skoring

Nomor	Tanda	Skor	Keterangan
1.	●	3	Baik
2.	√	2	Cukup
3.	○	1	Kurang

Sumber: Arikunto (2009: 35)

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain plastisin bentuk huruf dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan terhadap kemampuan motorik halus anak pada siklus I yang meningkat pada siklus II.

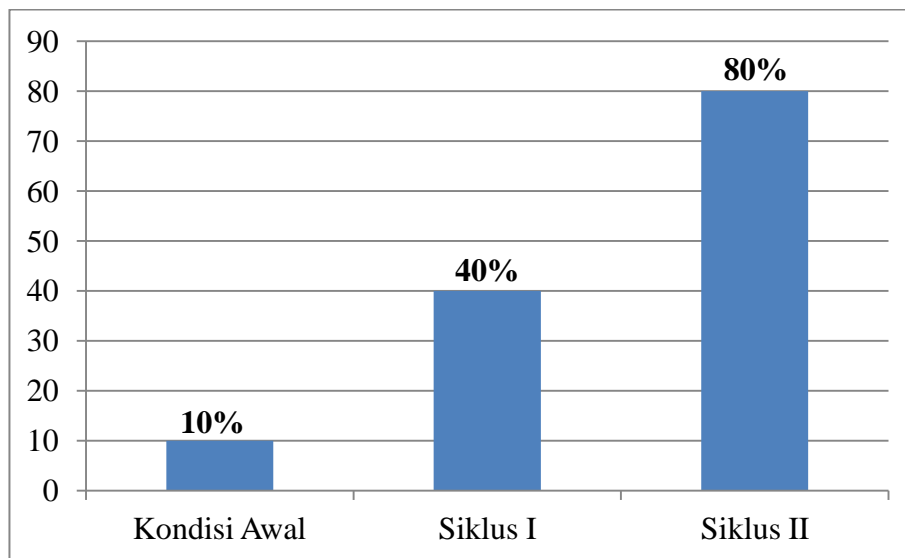
Secara umum prosentase anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja, dan berdasarkan kekurangan pada siklus I yaitu beberapa anak masih ada yang kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan, dan masih adanya anak yang bermain-main sendiri maka guru menyiapkan bahan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran pada siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran dengan maksimal. Pada siklus II ini penilaian peningkatan motorik halus dan kemampuan motorik halus anak dapat memenuhi indikator kinerja.

Peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin bentuk huruf dari siklus I dan siklus II tersajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Anak

No.	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan	10%	40%	80%
2.	Peningkatan	Belum Berhasil	Belum Berhasil	Sudah Berhasil

Berdasarkan tabel di atas, hasil prestasi belajar siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada grafik di bawah ini:



Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Anak

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa siklus I belum mencapai indikator kinerja, yaitu sebesar 40% dan selanjutnya pada siklus II telah mencapai indikator kinerja, yaitu 80%, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan kegiatan bermain plastisin bentuk huruf dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang tahun ajaran 2015/2016.

C. PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain plastisin bentuk huruf dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang tahun ajaran 2015/2016. Plastisin bentuk huruf adalah benda lunak yang bisa dibentuk berbagai macam misalnya dibentuk huruf-huruf sesuai keinginan dan imajinasi anak, sehingga bermain plastisin untuk anak memperoleh kesenangan tersendiri dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diberikan kegiatan bermain plastisin secara bertahap. Hal tersebut dapat ditandai dengan melihat dari kondisi awal anak dengan prosentase hasil belajar anak 10%.

Kemudian pada siklus I dengan prosentase hasil belajar anak 40% sehingga dapat dikatakan ada peningkatan pada siklus I. Pada siklus II prosentase hasil belajar anak meningkat menjadi 80%. Dari hasil tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan mampu meningkat.

Berdasarkan hasil tersebut peningkatan kemampuan motorik halus anak dapat meningkat secara optimal dan didukung oleh pendapat Saputra (2005: 118) motorik halus yaitu kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukan kelereng dapat dilakukan jika perkembangan motorik halus anak telah matang dimana terlihat dari kemampuannya dalam memegang pensil, meremas plastisin, mencubit plastisin dan menggenggam plastisin. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain plastisin bentuk huruf dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada Kelompok B RA Taqwal Ilah Semarang tahun ajaran 2015/2016.

b. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan lebih memotivasi guru kelas (guru sentra) dalam memberikan kegiatan yang lebih variatif dalam menerapkan metode pembelajaran agar perkembangan anak dapat terlihat dan berkembang dengan baik.
3. Bagi pembaca, dengan telah dilakukannya penelitian peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf dengan hasil 80% semoga dapat bermanfaat dan dapat memotivasi agar melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi & Jabar Cepi Safruddin Abdul. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Asmawati. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Indira. 2006. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: PT. Erlangga
- Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Volume 1 – Nomor 2, November 2014 (Diunduh pada journal.uny.ac.id, Halaman 201, Tanggal 21 November 2015)
- Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 2 No. 03 Desember 2013 (Diunduh pada journal.unair.ac.id, Halaman 221, Tanggal 23 November 2015)
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini
- Rochayah, S. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. *Skripsi*.
- Sams's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras
- Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sari, Reni Puspita. 2015. Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal*. (Diunduh pada jurnal.fkip.unila.ac.id, Tanggal 23 November 2015)
- Septiari, Bety Bea. 2012. Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua.

- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasana Indonesia
- Sujiono, Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks
- , Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suyadi. 2009. *Buku Pegangan Bimbingan Konseling untuk PAUD*. Jogjakarta: Diva Press
- . 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia/ PT. Pustaka Insani Madani
- Wartini. 2014. Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin pada Anak Kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen Tahun 2013/2014. *Jurnal Publikasi Ilmiah*. (Diunduh pada eprints.ums.ac.id, Tanggal 21 November 2015)
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group